

PREMIO PROGETTO SCUOLA DIGITALE LIGURIA



16 novembre 2022
ore 16.00

ORIENTAMENTI 2022

Magazzini del Cotone
Genova





ORE 16.00

Apertura e saluti istituzionali

Michele Scarrone, Regione Liguria

Monica Cavallini, Liguria Digitale

ORE 16.15

Presentazione Giuria e progetti finalisti categoria “Docente Innovatore”

ORE 16.45

Premiazione categoria “Istituto Innovatore”

Assessore Simona Ferro, Regione Liguria

ORE 16.55

Presentazione piattaforma BricksLab

Andrea Russo, MR Digital

Luca Raina, docente di lettere e divulgatore digitale

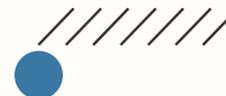
ORE 17.15

Premiazione categoria “Docente Innovatore”

Assessore Simona Ferro, Regione Liguria

ORE 17.30

Conclusioni





VISION

Rendere la **scuola motore dello sviluppo economico del territorio** ligure.

Realizzare un'azione condivisa e partecipata per accelerare l'innovazione *con la scuola e non per la scuola*.

Formare i giovani con le nuove competenze richieste dal mondo del lavoro che favoriscano la *cittadinanza digitale*.

“...verso una Scuola 4.0”

MISSION

Scuola Digitale Liguria è il progetto strategico di Regione Liguria, finanziato con oltre 3.5 milioni di euro del FSE, per supportare docenti e formatori con strumenti utili a **fare emergere le esperienze innovative realizzate con le tecnologie digitali**. Si avvale della conduzione operativa di Liguria Digitale - società *in house* per la strategia complessiva - e collabora con USR, UniGe e Associazione Epict Italia.

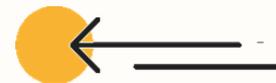




Con il Premio, Regione Liguria intende **riconoscere valore alle attività realizzate con il digitale negli Istituti liguri** e documentate dai docenti nell'Osservatorio dei progetti innovativi che, insieme alla Mappa Pubblica, rappresenta **il patrimonio informativo** utile a tracciare il trend dell'**innovazione scolastica** sul territorio regionale e lo **sviluppo delle competenze digitali degli studenti** liguri.

Documentare nell'Osservatorio regionale e sulla Mappa pubblica significa:

- creare **un portfolio** delle attività innovative degli Istituti
- testimoniare la **professionalità dei docenti** sulla didattica con il digitale
- facilitare collaborazioni efficaci tra **scuole e stakeholder del territorio**
- **far parte della Community** del Progetto regionale (> **5000 membri**) e **beneficiare degli interventi gratuiti del Digital Team** (esperti ICT di Liguria Digitale) oltre a tutte le opportunità in atto, anche in coerenza con altre azioni regionali condotte da Liguria Digitale (società in house) per la strategia digitale del territorio





La nuova edizione del Premio è focalizzata sul tema portante del Salone Orientamenti 2022:
#CARE - cura dell'ambiente, della persona, del patrimonio culturale

E' declinato in **tre ambiti**, a ognuno dei quali fanno capo uno o più *Temi prevalenti* disponibili nella piattaforma digitale Osservatorio:

- **Green** → tema prevalente "Sostenibilità e ambiente"
- **Persona** → temi prevalenti "Favorire l'interculturalità", "Prevenzione dispersione", "Inclusione e bisogni speciali", "Valorizzazione eccellenze"
- **Cultura** → tema prevalente "Patrimonio culturale, artistico, paesaggistico"





Lucia Schifano - Presidente di Giuria

Funzionaria Settore Istruzione e Diritto allo Studio, Vice Direzione Generale Formazione e Istruzione - Regione Liguria

Gloria Rossi

Docente in servizio presso Ufficio Scolastico Regionale

Andrea Cartotto

Docente e formatore, Ambasciatore Progetto Scuola Digitale Liguria

Alice Saracchi

Dottorato di ricerca Digital Humanities, UniGe

Enrica Roccotiello

Ricercatrice DISTAV, (Dip. Scienze, Terra, Ambiente e Vita) UniGe



DOCENTE INNOVATORE: presentazione progetti finalisti



Rosangela Lena - I.C Barabino, Genova

“Con Monet nasce il gusto per l’arte”

Enrica Maragliano - Liceo classico e linguistico G. Mazzini, Genova

“Le ville del ponente genovese”

Irene Vivarelli - I.C. Vezzano Ligure

“Dieci piccoli indiani, il film”

Valentina Zambelli - I.C. Ortonovo

“GiOCA Goals”

Cristina Bottino - I.S. Falcone, Loano

“Co-op”

Oriana Bucci - I.C. Maddalena - Bertani, Genova

“I can empathize”

Ornella Capello - I.C. Albenga II

“Classi all'aperto...perché?”

Sabrina Gualco - I.C. Voltri II, Genova

“Itinerari nel verde tra ecosostenibilità e fantasia”

Claudia Incerti - I.C. Bogliasco Pieve Sori

“I materiali e la raccolta differenziata”





Ambito **PERSONA**

Cristina Bottino - I.S. Falcone, Loano SV

“Co-op”





Ambito **PERSONA**

Oriana Bucci – I.C. Maddalena – Bertani, Genova

“I can empathize”

SCUOLA DIGITALE LIGURIA

RICERCHE TEMATICHE

Ricerca per parole chiave

Ordine Scuola Favorire l'interculturalità

Conferma Annulla Selezione

RISULTATO RICERCA - Numero progetti trovati: 50

Anno	Nome Istituto	Ordine	Titolo progetto	Abstract	Link
2019/20	I.C. MADDALENA-BERTANI	Infanzia - Primaria	I can empathize	Il progetto I can empathize è collaborazione, cooperazione tra scuole di diversi Paesi. I concetti di rispetto, amore, valorizzazione, accettazione, empatia sono sentiti e vissuti dagli alunni in un grande girotondo di amicizia	





Punto di partenza: dopo il lockdown ci si è interrogati su come vivere la vita di classe.
Era necessario apportare cambiamenti?



Obiettivi:

Promuovere buone pratiche ecosostenibili Agenda 2030.
Promuovere buone pratiche per salute e benessere psicofisico.
Promuovere attività di dialogo, confronto tra gruppi e fare analisi critica.
Sviluppare attività interdisciplinari.
Educare ad un riciclo dei materiali consapevole.
Progettare modellini in scala da realizzare in modo tridimensionale.
Usare i materiali di riciclo per produrre prototipi

Enti Coinvolti: I. C Albenga II- Comune di Albenga - Scuole Secondarie di Secondo Grado di Albenga (Liceo Artistico, Scuola Agraria), Aziende del territorio

Metodologie: circle time, problem solving, peer to peer, flipped classroom

Rivolto a: alunne, alunni e Comunità Educante
Primaria Paccini

Ambito GREEN

Ornella Capello - I.C. Albenga II, SV

“Classi all'aperto... perché?”





Ambito GREEN

Sabrina Gualco – I.C. Voltri II, Genova

“Itinerari nel verde tra ecosostenibilità e fantasia”

PON INTEGRAZIONE E ACCOGLIENZA

PIANO ESTATE 2022

LOCALIZZAZIONE SCUOLA

In quartiere periferico città, Voltri

CARATTERISTICHE DELL'UTENZA

Eterogeneità culturale, provenienza da paesi diversi

OBIETTIVI generali

Promuovere:

inclusione sociale
cittadinanza attiva
creatività digitale
Linguaggi integrati del Teatro

Arte + Musica + Lingua italiana + Scienze + Inglese + Tecnologia

=
LINGUAGGI UNIVERSALI PER L'INCLUSIONE SOCIALE

METODOLOGIA

Settimane verdi in estate per affrontare i problemi dell'ambiente attraverso esplorazioni territoriali e laboratori di scrittura creativa, Teatro e linguaggi creativi digitali (creazione di ambienti Minecraft Education e di personaggi digitali animati che interagiscono con i giovani attori nello spettacolo/prodotto finale). Supporto di un'esperta in linguaggi artistico-motori e di un docente madrelingua inglese.

STRUMENTI

Musica, teatro, arti figurative e visive, tecnologie innovative



Tipologia scuola: 1° CICLO

Studenti coinvolti: 40 scuola primaria

Attori coinvolti:

5 Docenti scuola
1 Esperti esterni
1 Artisti/professionisti

Durata progetto: 60 ore

Parole chiave
Teatro
Sostenibilità
Creatività digitale





Ambito GREEN

Claudia Incerti – I.C. Bogliasco Pieve Sori

“I materiali e la raccolta differenziata”



Fase 1:
I materiali

Competenze disciplinari e sociali

- Manipolazione
- Braistorming
- Cartellone



Competenze digitali

- Piattaforma scolastica
- Sway
- QRcode

Fase 2:
La raccolta differenziata

Competenze digitali

- Flipped classroom



Competenze sociali e civiche

- Cooperative learning: jigsaw
- Valutazione tra pari





Ambito **CULTURA**

Rosangela Lena - I.C. Barabino, Genova

“Con Monet nasce il gusto per l’arte”





Ambito **CULTURA**

Irene Vivarelli - ISA 11 Vezzano Ligure, SP

“Dieci Piccoli indiani, on stage”





Ambito PERSONA

Valentina Zambelli - ISA 16 I.C. Ortonovo, Luni SP

“GiOCA Goals”





Ambito **CULTURA**

Enrica Maragliano – Liceo classico e linguistico Mazzini, Genova

“Le ville del ponente genovese”

RISULTATO RICERCA - Numero progetti trovati: 101

Anno	Nome Istituto	Ordine	Titolo progetto	Abstract	Link
2021/22	LICEO CLASSICO - LINGUISTICO "GIUSEPPE MAZZINI"	Secondaria II°	Le ville del ponente genovese	Il progetto, cui hanno partecipato tre classi del quarto anno del Liceo, è stato svolto nell'ambito di un progetto di una rete nazionale di scuole per la diffusione delle metodologie didattiche innovative con l'utilizzo delle tecnologie digitali nell'ambito del PNSD, con capofila l'IIS Boccardi-Tiberio di Termoli (CB). Ogni classe ha seguito un ciclo di lezioni pomeridiane tenute online dal dott. Germano Painsi, che ha insegnato agli studenti a creare dei chatbot. Ogni classe, appartenente ad un plesso diverso della scuola, si è occupata di approfondire non solo le ville situate sul territorio ma anche la storia del tessuto urbano e delle famiglie proprietarie delle dimore stesse. Con un lavoro di raffinazione a passi successivi, alla fine tutte le informazioni sono confluite in un unico chat bot a cui è possibile accedere sul canale Telegram Ville ponente_bot ed avviare la navigazione digitando Ville ponente /start	
2021/22	I.C. BOGLIASCO-	Primaria	Pixel Art in coppia	Attività di coding unplugged nella classe 2A della Scuola Primaria	

SE SEI UN DOCENTE ACCEDI ALL'OSSERVATORIO





Istituto INNOVATORE

Licenza district App Brickslab, targa con i loghi di Regione Liguria e del Progetto, consulenza personalizzata/intervento on site a cura del Digital Team

I.C. Barabino, Genova

"Maremonti, monumenti e innovaMenti"





BrickSlab

Find | Create | Learn

La piattaforma per creare e condividere lezioni multimediali. Un unico ambiente sicuro che integra contenuti ad alto valore educativo e strumenti per una didattica attuale.

Un progetto di MR Digital in collaborazione con il Corriere della Sera.

Interventi e contributi

Andrea Russo, MR Digital (Milano)

Luca Raina, docente di lettere e divulgatore digitale



BRICKSLAB: LABORATORIO SULLA DIVINA COMMEDIA - I.C. VALTREBBIA



RISULTATO RICERCA

I.C. VALTREBBIA VIA AL MUNICIPIO,7 - 16029 Torriglia
[Sito scuola](#)

Anno	Ordine	Titolo progetto	Abstract	Link
2022/23	Istituto Comprensivo	Laboratorio Divina Commedia	Realtà virtuale e non solo... Il laboratorio sulla Divina Commedia è nato, in collaborazione con l'insegnante di Italiano Prof.ssa Beatrice Caligaris e la Prof.ssa Lidia Rando docente di Sostegno e Tecnologia, dalla ricerca per trovare un'attività capace di coinvolgere gli studenti di seconda media nel mondo della Divina Commedia. Il primo step è stato quello di illustrare alla classe i concetti legati all'opera e al suo autore, dopodiché gli alunni divisi in gruppi hanno creati dei cartelloni sui tre canti e realizzato costumi che hanno poi indossato. Gli studenti, dopo aver letto, analizzato e discusso le terzine più importanti con noi docenti, si sono immersi ancora di più nel mondo dantesco attraverso l'uso della Com3Dia 3D di Brickslab. Per loro è stata una bellissima esperienza. Il Laboratorio si è concluso con una discussione molto partecipata.	
2021/22	Istituto Comprensivo	REALIZZAZIONE DI UN MUSEO	Questo progetto si inserisce nel disegno europeo mirato alla digitalizzazione del Patrimonio Culturale ed è stato realizzato dalla	

SE SEI UN DOCENTE ACCEDI ALL'OSSERVATORIO

A cura di Lidia Rando e Beatrice Caligaris, I.C. Valtrebbia - Torriglia, Ge



PREMI E CLASSIFICA DOCENTE INNOVATORE



MINDOMO



ADOBE CREATIVE CLOUD EXPRESS



COSPACES EDU



GENIALLY



WORDWALL

thinglink..





Unione europea
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA

SCUOLA DIGITALE LIGURIA



scuoladigitaleliguria.it



scuoladigitale@regione.liguria.it

digitalteam@regione.liguria.it



Gruppo e pagina “Progetto Scuola Digitale Liguria”



Canale “Progetto Scuola Digitale Liguria”



Pagina “Progetto Scuola Digitale Liguria”



[scuoladigitaleliguria](https://www.instagram.com/scuoladigitaleliguria)